

Faciliteren met impact



Maurice van Hoek &
Titia van der Ploeg



1

Stuck..



2

Opbouw en werkwijze



- 3 hoofdthema's: start, design sessie en slot
- 2 dagen, high impact



- Veel zelf aan de slag
- Vragen? Graag!
- Ideeën? Welkom!
- Rolwisseling: van deelnemer naar collega



3

Resultaat blok 1



- ✓ Sterk starten
- ✓ Betere intakes, betere sessies
- ✓ Soorten werkvormen toepassen
- ✓ Ontwerpen met een bouwplan
- ✓ Schatgraven, toolkit vergroten

4

Reflectie via Schatgraven

- Hoe vond je het als deelnemer?
- Hoe/wanneer kun je dit gebruiken als facilitator?
- Nog veranderingen/aanpassingen?
- Tips van de trainer



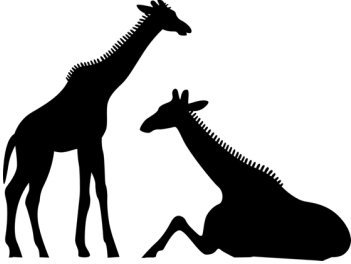
5

Titia van der Ploeg



6

Kennismaking



ja = staan nee = blijven zitten

7

Schatgraven

- Filmpje roltrap (activerende opening)
- Programma, doelen
- Kernwaarden (voorstellen Titia)
- Groeperingsspel (kennismaking)
- Schatgraven



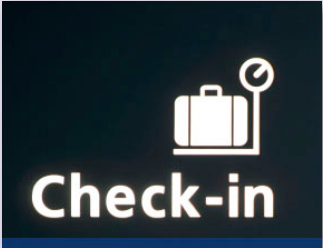
8

1) Voorbereiding en starten




9

Intakes



10



Resultaten digitale intake

11

Leerdoelen samengevat:

- Wisselende werkvormen en schakelen tussen werkvormen
- Groepsdynamica, omgaan met weerstand
- Improviseren: een andere werkvorm inzetten als het nodig is
- De kernvraag van de opdrachtgever helder krijgen en daarmee een passend programma
- Soms: de inhoud (Let op: feitelijk moet je inhoudsloos een bijeenkomst kunnen begeleiden)

12



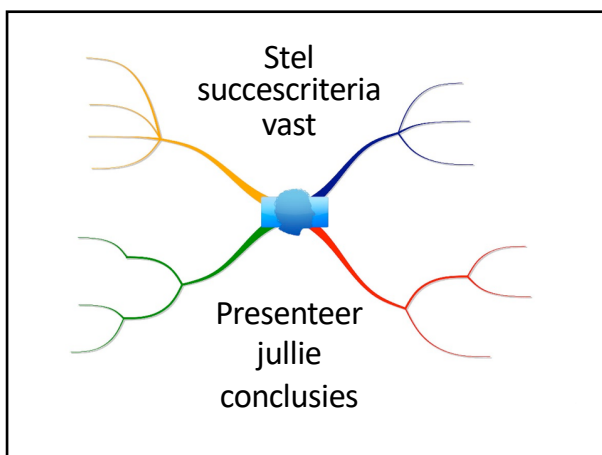
Je eigen intake, wat is belangrijk voor jou om scherp te hebben?

13

Groepverdeling O en D



14



15

Vorbereiden en starten is ook →Verbinden



- Intakes
- Binnenkomst
- Activerende opening
- Focus
- Spelregels
- Persoonlijke touch
- Groepswork

16

2) Design van een bijeenkomst



17

Leerstijlen en ervaringsleren



18



19

Vier stijlen

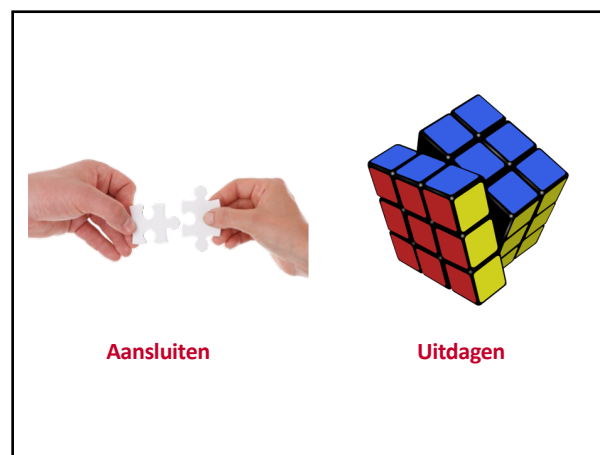
- Doener
- Bezinner
- Denker
- Beslisser

Een leerstijl is een relatief stabiel patroon van de wijze waarop iemand leert.

20



21



22



23



32

Schatgraven

- Vraag over intakes
- Groepverdelers O en D
- Mindmap
- Cartoon
- Keuzeopdracht:
 - Blunder
 - Spreekwoord
 - 5 gouden regels
 - Eigen bijeenkomsten



33

Inspirerende bijeenkomsten ontwerpen



34

RAAR

**IS
ZO GEK
NOG NIET**

POSTBUS 1045
6801 DA ARNHEM

Loesje

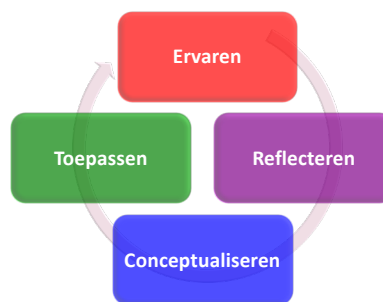
**HET LIJKT
SIMPEL**

**EN
DAT IS HET OOK**

POSTBUS 1045
6801 DA ARNHEM

Loesje

35



Vier stijlen, vier fasen

36

Kenmerken

Ervaren =

Roept u maar: aansluiten bij doelgroep



Reflecteren =

Een laagje dieper: gevoel of wikken en wegen

Conceptualiseren =

De docent/spreker/facilitator is aan het werk

Toepassen =

Inhoud toetsen of verwerken. Er is goed of fout



37

Resultaat centraal

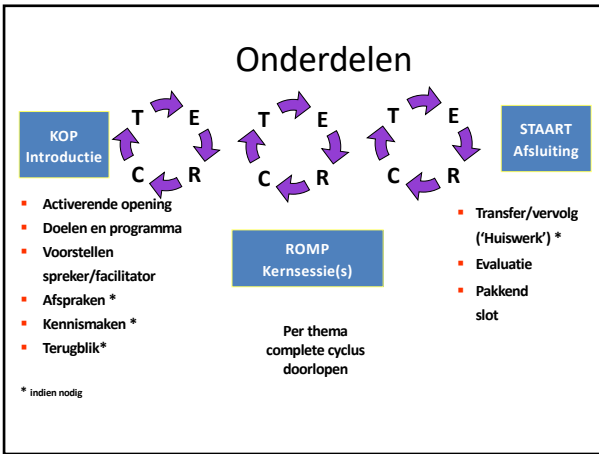
Aan het eind van de bijeenkomst is de opbrengst voor de deelnemer:

- Werkwoord (concreet gedrag!)
- Afgebakende inhoud
- Toetsbaar in fase 'toepassen'



Hoe concreter hoe beter!

38



39

Voorbeeld opbouw & gebruikte werkvormen

Kern	Opbouw	Werkvorm
Thema: Intakes	Ervaren	Resultaat uit google forms
	Reflecteren	Groepsgesprek over intakes
	Conceptualiseren	Vaststellen succescriteria
	Toepassen	Mindmap met conclusies

40

- ### Organisatie
1. Plenair
 2. Groepswerk/individueel
 3. Spel
 4. Circuit
 5. Keuze
-

41

- ### Soorten werkvormen
- Werkvorm =**
Middel om een leerdoel te bereiken
-
1. Ijsbrekers
 2. Spelvormen
 3. Discussievormen
 4. Werkopdrachten
 5. Sprekergecentreerde werkvormen

42

Praktijkopdracht: eigen bijeenkomst

Beschrijf:

- Doelgroep
- Onderwerp
- Doelstelling & gewenst resultaat

Vul minimaal 1 thema/kernsessie in

Heb je nog tijd? Zoek passende werkvormen, beschrijf:

- Soort werkvorm
- Tijd
- Inhoud

43

Schatgraven

- Loesje
- Bouwplan (met hulpvragen)
- Praktijkopdracht
- Keuze: alleen of samen

44

Werkvormen



45

Zoek je partners

om de volgende opdracht mee uit te voeren.



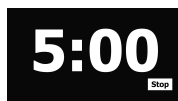
46

ABC-opdracht



Zet achter elke letter van het alfabet een werkvorm die begint met die letter.

Hint: Je mag ze ter plekke verzinnen.



47

5 soorten werkvormen

Werkvorm = middel om een doel te bereiken



- Ijsbrekers
- Discussievormen
- Spelvormen
- Docent- of sprekergecentreerde werkvormen
- Werkopdrachten

48

Ijsbrekers



1. Activerende opening
2. Voorstellen / Kennismaken
3. Groepen maken
4. 'Eye-openers'
5. 'Energizers'
6. Afsluiters

49

Discussievormen



1. Brainstorm
2. Mindmap
3. Stelling
4. Debat

53

Een goede stelling....

interessant

oordeel

positief

afgebakend onderwerp



kort

prikkelend

55

Spelvormen





1. Rollenspel
2. Simulaties/ games
3. Variatie op televisieprogramma's of bekende spellen

56

Werkopdrachten




Case Study

Toepassingsopdrachten:

- Creatieve verwerking
- Case studie
- Practicum




57

Werkvormen koppelen

1. Filmpje roltrap
2. Voorstellen met foto's kernwaarden
3. Groeperingsspel (staan, zitten)
4. Schatgraven
5. Digitale intake
6. Mindmap
7. Cartoon
8. 5 gouden regels
9. Blunder
10. Spreekwoord
11. Eigen bijeenkomst
12. ABC
13. Groepen verdelen (fiches/namen)
14. Loesje
15. Praktijkopdracht (bouwplan invullen)
16. Buurman & buurman
17. Werkvormen koppelen

58

Werkvormen koppelen

Ervaren **Reflecteren** **Toepassen**

1. Filmpje roltrap
2. Voorstellen met foto's kernwaarden
3. Groeperingsspel (staan, zitten)
4. Schatgraven
5. Digitale intake
6. Mindmap
7. Cartoon
8. 5 gouden regels
9. Blunder
10. Spreekwoord
11. Eigen bijeenkomst
12. ABC
13. Groepen verdelen (fiches/namen)
14. Loesje
15. Praktijkopdracht (bouwplan invullen)
16. Buurman & buurman
17. Werkvormen koppelen

59

Welke nieuwe werkvorm ga je binnenkort gebruiken?



Besprek met je buurman

60

Afsluiting



61



Voorbereiding blok 2

1. Lees uit het boek Training 2.0: inleiding, letters M, P, A, C en p 151-159
2. Lees je eigen aantekeningen door en bepaal wat je gaat toepassen
3. Bekijk de actiekaarten
4. Vul je bouwplan in/aan
5. Bereid een van de volgende onderdelen voor:
 - Activerende opening
 - Stelling/discussie
 - Groep verdelen en (werk)opdracht geven
 - Ijsbreker naar keuze

62

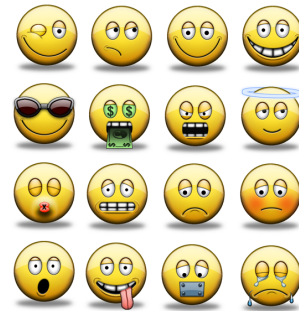
Vragen/Contact?

- Titia van der Ploeg
- www.5voor9.com
- (0317) 319 088
- (06)27 066 391

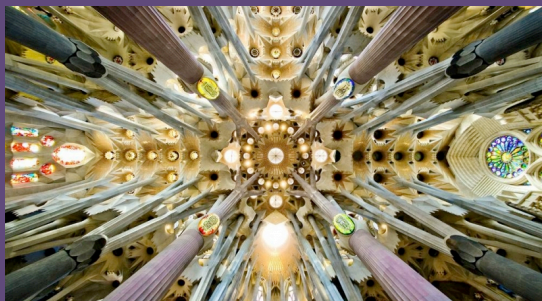


63

Evaluatie



64



Met een goed ontwerp,
kun je alle kanten op

65



66